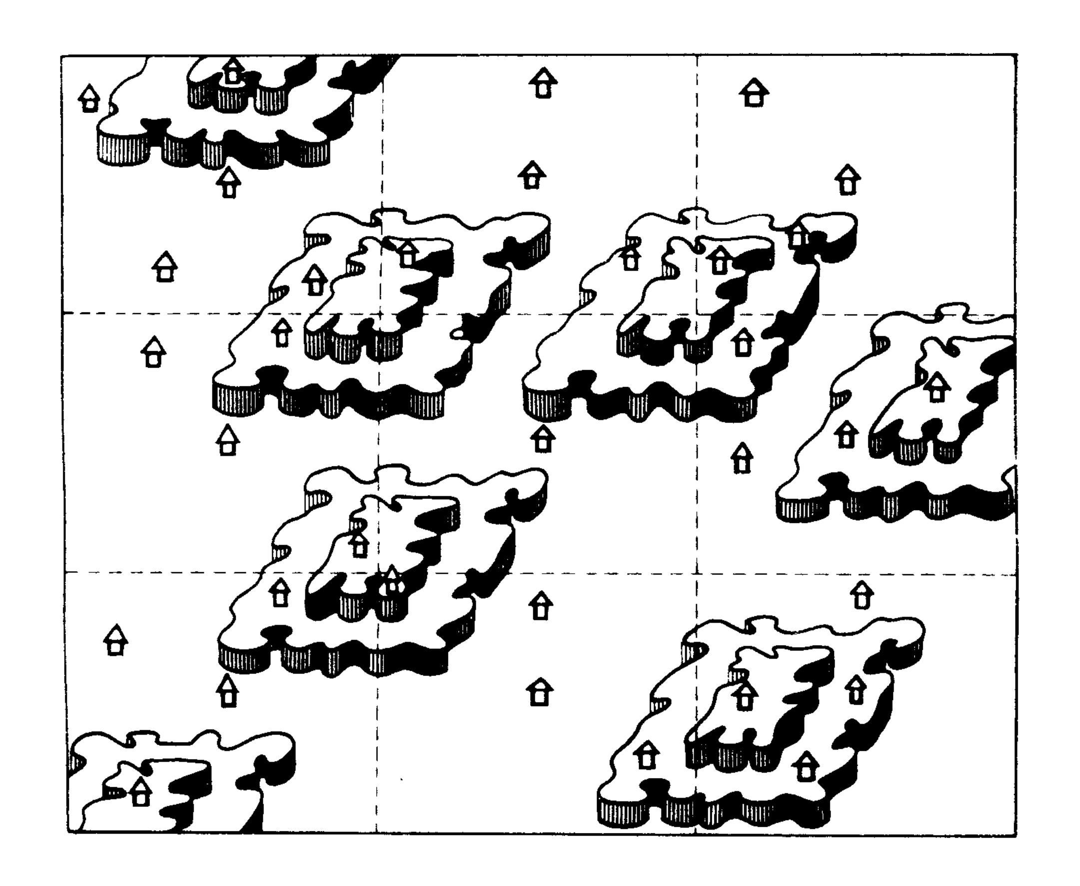
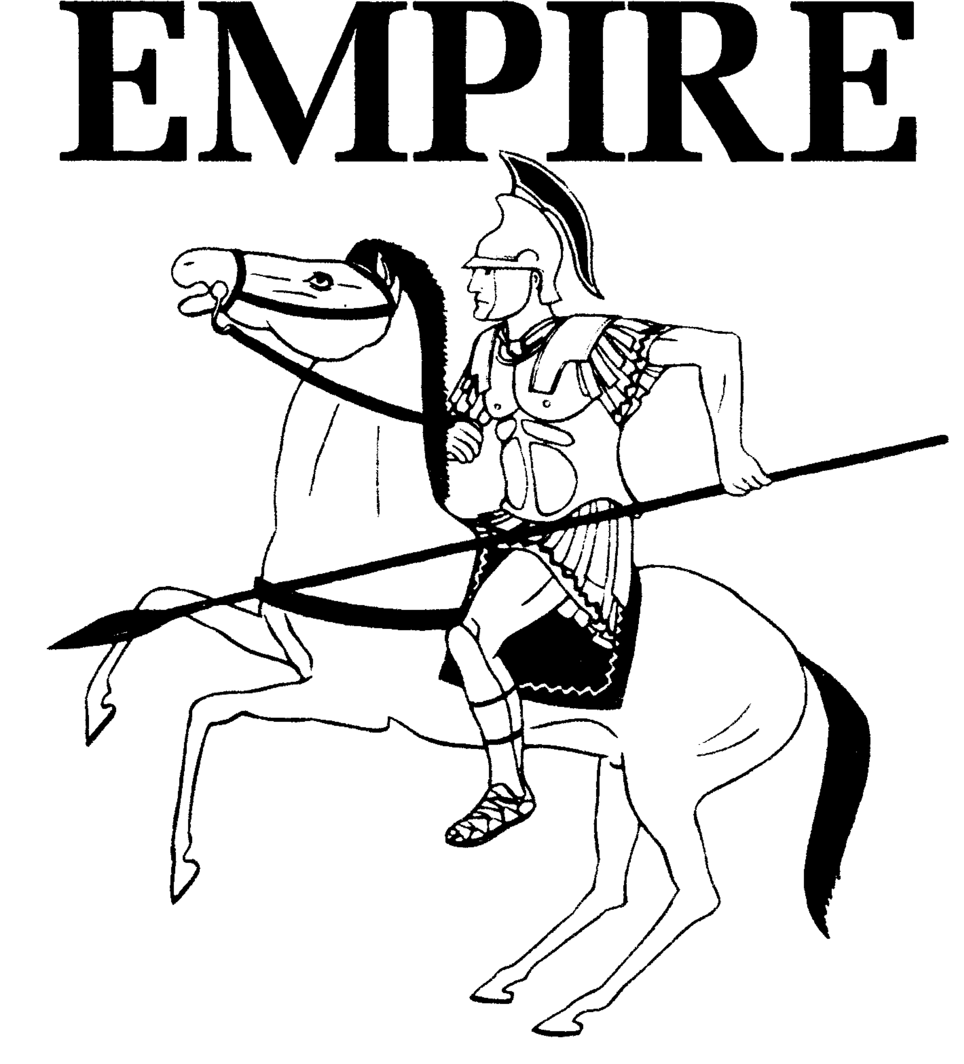


EMPIRE







53, rue de Paris 92100 BOULOGNE



EMPIRE

« RES DURA ET REGNI NOVITAS ME TALIA COGUNT MOLIRI ET LATE FINES CUSTODE TUERI. »

(Les difficultés où je suis et la nouveauté de mon règne m'obligent à prendre ces mesures et à fortifier mes frontières.)

ENEIDE, I, 563-564.

« Ils n'attribuèrent leur succès qu'au soin extrême qu'ils avaient d'éviter jusqu'à la plus petite faute. »

SUN TSE, Les treize articles sur l'art de la guerre.

« 203 avant J.-C. L'armée de Publius Cornélius Scipio menace Carthage. Un seul homme est encore en mesure de sauver la grande cité punique : Hannibal, fils d'Hamilcar Barca. Depuis quinze ans, sur le sol même de l'Italie, il tient en échec les légions romaines... » (*)

Avec EMPIRE, vous vous identifiez aux plus grands stratèges de l'Antiquité, re-créant en une fresque passionnée les plus héroïques moments de l'histoire de l'humanité.

EMPIRE est un jeu de simulation économique, stratégique et géopolitique dans le contexte historique de l'Antiquité occidentale.

Les joueurs d'EMPIRE vont devoir mettre en valeur leur Provence natale, développer les ressources humaines, agricoles, minières, militaires, etc., dans la légitime et ambitieuse finalité d'en constituer un EMPIRE indestructible...

« La stratégie ne peut à aucun moment se retirer du jeu. »

CARL VON CLAUSWITZ, « De la guerre ».

(*) D'après D. Kircher, *Retour à Carthage*.

SOMMAIRE



INTRODUCTION

Afin de faciliter l'apprentissage du jeu, nous vous proposons de charger le logiciel dans votre micro-ordinateur et de suivre en une partie d'essai les diverses procédures explicitées conjointement à l'écran et dans le présent livret de règles.

Celui-ci a été conçu de manière à favoriser les « allées et venues » entre les divers écrans et le livret.

La méthodologie pour l'apprentissage des règles du jeu est donc la suivante :

— Lire le chapitre « Début de partie » qui recouvre le chargement du programme et l'implantation de chacun des joueurs dans leur région d'origine (« natale »).
— Charger votre programme dans votre micro et appliquer la procédure d'Implantation.
— Lire le chapitre « Saisie des réponses au clavier ».
— Le joueur peut dès lors entamer une première partie d'essai (apprentissage) en exploitant simultanément trois sources d'informations :

★ Celle, **concrète**, des procédures explicitées à l'écran (programme) ;
★ Celle, **synthétique**, du chapitre « Chronologie d'une saison » (livret) ;
★ Celle, **détaillée**, de tous les concepts et éléments du jeu (suite du livret de règles).



DEBUT DE PARTIE

1 Chargement du programme :
— Rembobiner la cassette en début de bande.
— Taper RUN " ", puis appuyez sur la touche « ENTREE ».
— A la fin du chargement, laisser la touche « lecture » du magnétophone enfoncée.

2 A la fin du chargement du programme, appuyez sur la touche « N », puis « ENTREE », en réponse à la question : « partie en cours ».

3 Les données se chargent, veuillez patienter. Un signal visuel et sonore vous indiquera la fin du chargement.

4 Choisissez le nombre de joueurs, de **1** à **4**, à l'aide de la touche —chiffre— correspondante, puis « ENTREE ». Dès lors, les joueurs sont numérotés de 0 (pour le premier joueur) à 3 (pour le quatrième). Souvenez-vous en pour les combats et la diplomatie !

5 Chacun des joueurs entre son nom. Six lettres maximum.

6 Chacun des joueurs, tour à tour, choisit sa région d'implantation. Elle sera sa « région impériale », par rapport aux « provinces » qui, elles, seront des régions conquises par la suite.

7 Au centre de cet écran d'implantation figure une carte régionale représentant une des huit régions composant ce monde. Les couleurs ainsi que la perspective sont signifiantes du relief. Il existe trois natures de terrain :
— plaine en jaune,
— colline en vert (vif et plastel),
— montagne en orange (vif et plastel).

8 A l'aide de quatre touches-flèches, vous pouvez patrouiller de par le monde, de région en région, en bénéficiant de deux repères géographiques :
— le nom de la province (en haut de l'écran),
— sa position dans le monde (coin supérieur gauche de l'écran).

9 Votre choix étant fait, validez par la touche « ENTREE » et ainsi de suite pour chacun des joueurs.

10 La partie commence alors au début de l'hiver 203 avant J.-C., par le premier joueur (joueur n° 0). Celui-ci exécute toutes les opérations utiles au développement de son empire (voir « chronologie d'une saison », et engage éventuellement une bataille (voir « combat »), puis c'est au joueur suivant, etc.

11 Lorsque le dernier joueur a achevé son tour de jeu, sa saison, nous passons à la saison suivante (l'unité de temps est la saison), afin d'enregistrer de nouveau les actions du premier joueur.

ET CUATERA .... AD ETERNAM

ou bien

.... AD MORTEM



SAISIE DES REPONSES AU CLAVIER

Lorsque le signe « > » apparaît à l'écran faisant suite à une question, cela signifie que vous devrez valider votre saisie-clavier par la touche « ENTREE ». Ceci, afin d'éviter les erreurs de manipulation.

Sachez, cependant, qu'il sera alors trop tard pour revenir sur votre décision.

Toutefois, dans le cas de saisie relative à des quantités (chargement d'escorte, etc.), il vous est toujours possible d'entrer la valeur zéro, afin d'éviter de fâcheux contretemps.

En outre, avant de taper « ENTREE », vous pouvez renouveler votre saisie, par retour arrière à l'aide de la touche « ← ».



CHRONOLOGIE D'UNE SAISON

PHASE BILAN : Panorama de la situation économique et géopolitique de l'Empire au début de la saison.

— Les « Réserves de la cité » représentent les richesses actuellement disponibles dans la cité impériale.
— La « Capacité de production » visualise le nombre de moulins, d'écuries et de forges en activité dans l'Empire.
— L'« Escorte de César » en soldats, chevaux, armes et catapultes.
— Le moral de votre population, ainsi que son importance démographique. Et, sous le titre « réserves de la cité », un gemme coloré symbolisant l'oracle.

PHASE CONSUL : Activité de trois consuls dans leur domaine économique respectif. Respectivement :

— L'« Agro-consul » pour l'agriculture : approvisionne l'Empire en vivres.
— L'« Equus-consul » pour l'élevage : approvisionne l'Empire en chevaux pour la cavalerie et le transport des marchandises.
— L'« Indus-consul » pour l'industrie : approvisionne l'Empire en métal pour les armes et les catapultes.

PHASE CESAR : Votre César utilise à son gré les ressources de l'Empire pour en assurer sa pérénité. Ainsi, il peut :

— **annexer** des provinces avoisinantes, y construire des fortifications et en gérer la garnison ;
— **lancer** des expéditions pour mettre le siège aux pieds d'une cité ennemie ;
— à l'inverse, **résister** militairement à un siège porté par l'ennemi à l'encontre d'une de ses cités ;
— **décider** en matière de diplomatie (relations « inter-impériales ») alliance, neutralité, trahison ;
— **construire** des catapultes dans sa cité impériale en vue de se constituer une force d'artillerie.



IDENTIFICATION DES ELEMENTS DE JEU

JOUEUR Afin de faciliter l'apprentissage du jeu ainsi que son utilisation courante, les joueurs s'identifient à leur César en lui prêtant un nom en début de partie. Par ailleurs, chacun des joueurs se reconnaît par sa couleur, ainsi que par son blason (il s'agit d'un élément graphique de 30 × 30 mm) :

Cheval ailé pour le joueur	n° 0
Serpent	n° 1
Scorpion	n° 2
Aigle	n° 3

Voyons maintenant les éléments de jeu dans le mode de **représentation iconographique** (éléments d'environ 18 × 18 mm).

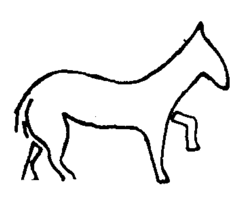
SOLDAT



— Au nombre de 36 au début, ils enregistrent une augmentation suivant l'évolution démographique ou une diminution en cas de pertes dans les combats ou bien en cas de famine.

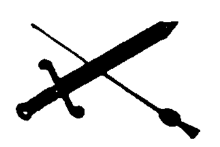
— En escorte consulaire, ils permettent de construire les unités de production (moulins, écuries, forges) et d'assurer le transport des biens produits des villages vers la cité impériale.
— Dans l'escorte de César, ils permettent de construire des catapultes, la fortification de provinces annexées, et enfin participent aux batailles.

CHEVAL



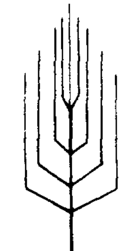
Au nombre de 24 au début, ils augmentent selon la production des écuries et peuvent évidemment subir des pertes dans les combats.

METAL



— 12 au début du jeu.
— Produit par les mines/forges des villages de montagne.
— Permettent la construction des catapultes (2 par catapulte) et, surtout, sont transformés en armes dans la cité impériale.
— subissent des pertes dans les combats.

VIVRES



(Figuration symbolique « rudimentaire » d'un épi de blé !)

— 120 au début du jeu.
— Les vivres sont produites par les moulins dans les villages de plaine, dans des quantités qui varient selon la saison et le moral de la population.
— Ces vivres ne sont utiles à l'approvisionnement que lorsqu'elles sont déchargées de l'escorte de l'Agro-consul dans la cité impériale.
— Chaque vivre permet d'alimenter une population de 6 soldats à chaque saison.
— En cas d'insuffisance, la famine s'abat sur l'Empire, avec des conséquences dramatiques (voir « famine »).

MOULIN



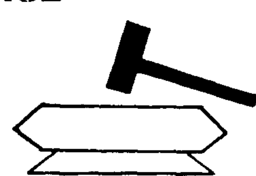
— 0 au début du jeu.
— Sa construction ne peut être réalisée que par l'Agro-consul, au rythme d'une construction par saison (les deux ordres alloués au Consul seront requis).
— Sa construction nécessite 10 soldats dans l'escorte de l'Agro-consul, et ne peut avoir lieu que dans le village de plaine.
— Chaque village ne peut recevoir plus de 2 moulins.
— Les moulins produisent des unités d'approvisionnement, les « vivres », nécessaires à l'alimentation de la population.

ECURIE



— 0 au début du jeu.
— Mêmes caractéristiques que les moulins, mais appliquées à l'élevage.
— Les écuries, construites par l'Equus-consul, en colline, produisent les chevaux nécessaires au transport des marchandises et à la cavalerie (voir « mouvement »).

FORGE



— 0 au début du jeu.
— Mêmes caractéristiques, appliquées à l'industrie.
— L'Indus-consul construit dans les villages de montagne des mines/forges destinées à la production de métal, nécessaire aux armes et aux catapultes.

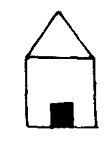
CATAPULTE

— 1 au début du jeu.
— Construite par César dans sa cité impériale à l'aide de 10 soldats minimum.
— Sa construction nécessite également des éléments importés des villages de montagne (2 « métal » par catapulte).
— La cité impériale ne peut stocker que trois catapultes, si bien qu'au-delà, César devra les charger dans son escorte, pour libérer l'aire de construction.
— Toutefois, 4 soldats sont nécessaires aux déplacements/maniements d'une catapulte, donc l'escorte César devra contenir quatre fois plus de soldats que de catapultes pour pouvoir de nouveau en construire dans la cité.
— Le temps de construction d'une catapulte est d'une saison, soit les 2 ordres alloués au César chaque saison.

Note de synthèse : Aux trois activités économiques correspondent trois consuls : Agro-consul, Equus-consul et Indus-consul.
A cette trilogie correspondent trois types de terrains (plaine, colline, montagne), trois éléments de production (moulin, écurie, forge), trois produits (vivre, cheval, métal).

Voyons maintenant les éléments de jeu de la **cartographie régionale** (éléments de 5 × 5 mm) :

VILLAGE



— Trois par régions, chacun ayant sa spécificité économique en rapport avec sa couleur et la nature du terrain. Ex. : village orange, situé en plaine, consacré à l'activité agricole.

CITE

— Même symbole graphique que le village, mais toujours situé au centre de la carte régionale et portant la couleur du joueur en exercice.

FEUILLE DE TRAITÉS

Reproduisez par photocopie cette feuille de manière à disposer d'un stock de « Traités » ou utilisez du papier libre en notant uniquement les valeurs.

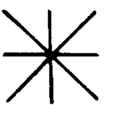
TRAITÉ D'ALLIANCE

Année ☐

Saison ☐

César ☐ *joueur n°* ☐
en vertu d'une alliance
fraternelle des Empires,
offre à César ☐ *joueur n°* ☐
des renforts correspondant à ☐ *%*
de ses ressources en place
dans sa cité imperiale.

MOULIN



ECURIE



FORGE



— Correspondent sur le mode de cartographie régionale aux icônes de même nom décrits plus haut.
— Ils en sont la représentation géographique, la localisation.

CONSUL
CESAR



— Ces petits personnages sont, de même, la matérialité dans l'espace (de la région et du monde) des symboles décrits plus loin (cf. « Identification des concepts de jeu »). Ils sont reconnaissables à leur couleur, signifiante de leur activité.
Ex. : Orange ..... Agro-consul.
— Tandis que le personnage matérialisant le joueur porte la couleur du joueur.
Ex. : Joueur n° 1 ..... César rouge.



IDENTIFICATION DES CONCEPTS DE JEU

« Ceux qui ne savent pas changer de méthode lorsque les temps l'exigent prospèrent sans doute tant que leur marche s'accorde avec celle de la Fortune ; mais ils se perdent dès que celle-ci vient à changer. Au reste, je pense qu'il vaut mieux être trop hardi que circonspect... »

Nicollo MACHIAVELLI,
« Le Prince ».

Au chapite précédant qui présentait le détail des divers éléments visuels, correspond ici le détail des concepts du jeu.

— Oracle et Famine.
— Escorte des Consuls et du César.
— Les types d'actions des personnages : chargement, déchargement, construction, mouvement.
— Moral et population.
— Annexion : expansion territoriale.
— Diplomatie.
— Combat.
— Fin d'un joueur et fin de partie.

ORACLE Dans la phase bilan économique, au début de chaque saison, apparait dans la cartouche « Réserves de la cité » un gemme coloré dont voici la signification :

Les grands prêtres de l'Empire, à la requête de César, interrogent les Dieux par divers procédés occultes, sur la bonne Fortune de l'Empire. La réponse, l'Oracle, est figuré par la couleur que revêt alors le divin joyau.

Plus prosaïquement, comprennez que ce gemme coloré est un indicateur économique qui témoigne du rapport entre votre évolution démographique et les réserves alimentaires de la cité.

Ainsi la couleur verte en début de partie signifie que vous disposez d'un excédent alimentaire rassurant par rapport à votre population.

Bientôt, le gemme virera au jaune, lorsque le rapport sera moins favorable, puis au blanc. Enfin, si la surpopulation menace ou si des difficultés d'approvisionnement menacent votre Empire, l'oracle s'affichera en rouge, annonciateur de la Famine..

FAMINE Lorsque vos réserves deviennent insuffisantes pour nourrir votre population, la famine s'abat sur l'Empire. Ses ravages sont proportionnels au déficit alimentaire à l'égard du nombre d'individus de votre population.

Le nombre des victimes apparait au bilan économique. Si ce nombre est faible, les pertes sont comblées par les réserves en soldats de la cité impériale.

Si le nombre est plus important, la population se révolte et détruit les réserves de la cité, puis s'attaque aux escortes de César et de ses consuls.

Enfin, une sévère famine peut entrainer une telle vindicte populaire que des destructions économiques et démographiques pourront éliminer le joueur de la partie.

ESCORTE CONSUL Afin de ne pas surcharger la cartographie régionale, seuls les personnages (3 Consuls et 1 César) y sont représentés, tandis que leurs escortes (évidemment solidaires) sont figurées en mode iconographique sur le côté droit de l'écran.

Le symbole de couleur orange représente la marchandise (au sens générique d'éléments produits puis transportés du village à la cité), par opposition aux autres éléments d'escorte qui sont dans leur couleur d'origine.

Ce procédé permet de dissocier notamment les chevaux d'escorte (en bleu) de l'Equus-consul lorsqu'il charge des chevaux (en orange) considérés comme marchandises depuis son village jusqu'à la cité.

Une escorte consul contient 3 éléments dans des quantités variables ..... soldats, chevaux et marchandises : l'élément spécifique à l'activité consul

Agro-consul	Vivre
Equus-consul	Chevaux
Indus-consul	Métal (armes)

ESCORTE CESAR L'escorte César contient des soldats, chevaux, armes et catapultes. Elle a une fonction essentiellement militaire.
— Annexion de province.
— Approvisionnement militaire des diverses garnisons de l'Empire.
— Construction de catapultes (dans la cité impériale).
— Bataille en portant le siège sous une cité ennemie.

CHARGEMENT Les contraintes de ce mode d'action sont contrôlées par programme.
— Consul : ils peuvent charger soldats et chevaux dans la cité impériale et charger des marchandises dans leur village spécifique.
— César : il peut charger des soldats, chevaux, armes et catapultes, à des fins militaires, dans les cités de l'Empire.

DECHARGEMENT
— Mode réciproque du précédent.
— L'Agro-consul ne peut décharger utilement les vivres qu'il transporte que dans la cité impériale, car elle seule comptabilise les réserves alimentaires de l'Empire.
— L'Equus-consul et l'Indus-consul peuvent décharger dans toutes les cités de l'Empire, dans les limites du nombre de soldats de garnison en ce qui concerne les provinces et sans limite en ce qui concerne la région impériale.
— Les contraintes de ce mode sont contrôlées par programme.

CONSTRUCTION
— Consul : chaque consul peut construire deux éléments de production par village spécifique à son activité. Ex. : Agro-consul ... village agricole, plaine, moulin.
— Chaque construction consulaire nécessite 10 soldats minimum dans l'escorte et durant une saison entière. Par conséquent, le consul se positionne précisément sur le village (sur la « case »). Puis, lorsqu'à la saison suivante vient son tour d'agir, il donne l'ordre « Construction », qui utilise ses deux ordres alloués chaque saison.
— César : dans la cité impériale, César construit des catapultes aux conditions stipulées dans la rubrique « Catapultes ».
— Dans les cités qu'il désire annexer, César doit construire la fortification de cette nouvelle province afin d'effectiver l'annexion. César doit alors disposer d'un minimum de 30 soldats d'escorte (cf. « Annexion »).

MOUVEMENT
— Les mouvements s'effectuent à l'aide des quatre touches-flèches. Lorsque votre personnage est arrivé à destination, utilisez la touche « ENTREE ».
Attention : toutes les opérations de chargement, déchargement, construction ne peuvent se faire que sur la « case » précise d'un village ou d'une cité (contrôlée par programme).
— Le potentiel de mouvement varie selon :
★ La saison (déplacement aisé l'été, perturbé en hiver).
★ La nature du terrain (plaine, colline, montagne).
★ Le mode de locomotion de votre escorte : si le nombre de chevaux d'escorte est identique à celui des soldats, votre escorte se déplace « à cheval ». A l'inverse, si votre escorte contient davantage de soldats que de chevaux, celle-ci se déplace « à pied » (déplacement trois fois moindre).

MORAL

— Une expression chiffrée du « moral » régnant dans l'Empire apparait au bilan, en début de saison. Initialisée à 10 en début de partie, cette valeur peut grimper jusqu'à 20, équivalent à une popularité maximale de César et de ses consuls, ce qui signifie, il faut bien se l'avouer, un véritable fanatisme de la population à l'encontre de son chef suprême...

— En revanche, cette valeur descendue à 0 témoignera d'une fâcheuse psycho-pathologie de masse dangereusement dépressive...

— Les éléments intervenant dans le calcul du moral :

Positivement :

★ Construction d'une unité de production (moulin, écurie, forge).

★ Expansion territoriale : annexion.

★ Victoire dans une bataille.

Négativement :

★ Famine.

★ Défaite dans une bataille.

POPULATION

— Correspond au recensement de tous les soldats de l'Empire, indépendemment de leur localisation géographique.

— La population bénéficie à chaque saison d'une croissance démographique, partiellement influencée par le moral.

— Le jeu est équilibré de sorte que César ait à faire face à des difficultés en ce domaine.

Par exemple, la menace de surpopulation peut contraindre un César, idéologiquement pacifique par ailleurs, à entreprendre une guerre pour éviter la famine ! Les combattants morts au champ de bataille sont autant de bouches à nourrir en moins pour l'Empire.

... DURA LEGS, SED LEGS !

ANNEXION

— Il adviendra assurément un moment où pour des raisons de croissance démographique ou économique, ou encore pour satisfaire une volonté expansionniste délibérée, vous devrez repousser les frontières de votre Empire.

— Aussi, pour annexer les provinces avoisinantes, votre César devra monter une expédition jusqu'à la cité de la province convoitée. Parvenu sur le lieu précis de la cité (sur la « case »), César devra construire les fortifications de cette cité, pour en effectuer l'annexion.

— Cette action prendra une saison entière (les deux ordres alloués au César) et nécessitera que l'escorte de César contienne un minimum de 30 soldats.

— Dès lors, la province est annexée, constituante de votre Empire. César peut donc y décharger une partie de son escorte en vue de constituer la garnison de la province ; et, à ce terme, les consuls pourront y étendre l'économie de l'Empire.

— Chaque province paie un tribut saisonnier s'élevant à 3 vivres, de manière automatique (par programme). Ce tribut s'ajoute aux réserves alimentaires de la cité impériale.

— Une province victime d'un siège concluant par la disparition de la garnison cesserait de faire partie de l'Empire, tout y étant détruit (moulin, etc.), et par conséquent ultérieurement disponible à une annexion par l'ennemi.

DIPLOMATIE

« Mais vous mordez à l'appât, si bien que l'hameçon de l'ancien adversaire vers lui vous tire ; et ainsi freiner ou rappeler ont peu d'effet. »

DANTE.

Au début d'une bataille, tous les protagonistes de la partie sont sollicités, dans le cadre des « relations inter-impériales », à prendre partie pour tel ou tel belligérant.

Ainsi, chaque joueur doit exprimer son attitude diplomatique (neutralité, en faveur de l'attaquant ou en faveur du défenseur) en prenant les engagements qui s'imposent.

→ Ici intervient une notion fondamentale dans le jeu : LE PRINCIPE D'ALLIANCE EST INDISSOCIAGLE DE L'IDEE DE TRAHISON.

→ Autrement dit, l'alliance et la trahison sont les deux mâchoires du même piège à... con-séquence : réduction de l'intégrité territoriale au profit d'intérêts extérieurs.

→ Banalité de base qui demande à être nuancée par deux considérations antagonistes :

1) Votre neutralité vous attirera de toutes façons des inimitiés.

2) Il se peut que par un jeu d'alliances (réelles ou feintes), vous donniez aux belligérants l'illusion de votre partialité, soutenant l'un contre l'autre, alors qu'ils demeurent tous deux vos ennemis effectifs, et que votre plaisir secret est de les voir s'entre-déchirer.

→ Pratiquement, deux phases :

— rédaction des traités,

— validation des traités.

Dans le moment de la rédaction, utilisez les traités vierges fournis dans ce livret, en y inscrivant votre nom de César et/ou votre numéro de joueur, le nom du César (et/ou numéro du joueur) de votre allié, et le montant des renforts accordés.

Ce montant est un pourcentage sur les réserves de votre cité impériale, exceptées les vivres qui sont inamovibles. Après validation, ces renforts seront « virés » automatiquement (par programme) de la cité du donneur (rédacteur du traité) à la cité du receveur (bénéficiaire du traité).

Lorsque tous les traités ont été manuscrits et remis aux intéressés, on passe à la phase de validation. Chacun peut, au clavier (donc intégrer définitivement au jeu), confirmer ou infirmer ces traités.

Suivez la procédure inscrite à l'écran.

COMBAT

« *Quelle est l'idée fondamentale de la défense ?*

Parer un coup.

« *Quelle est sa caractéristique ?*

Attendre le coup que l'on doit parer.

« *Mais une défense absolue serait en complète contradiction avec l'idée de la guerre, parce que ceci reviendrait à supposer qu'un seul des adversaires accomplisse des actes de guerre ; par conséquent, la défense ne peut être que relative (...).*

« *La forme défensive de la conduite de la guerre ne se limite donc pas à parer les coups, mais comprend aussi l'habile emploi des ripostes.*

« *Quel est le but de la défensive ?*

Conserver.

« *(...) Le but de la défensive est négative, c'est la conservation ; tandis que celui de l'attaque, la conquête, est positif ; et donc la conquête tend à augmenter les moyens de la guerre, la conservation, non. (...) Il en résulte que la défensive ne doit être employée qu'autant que l'on en a besoin, parce que l'on est trop faible, et qu'il convient au contraire de l'abandonner dès que l'on devient assez fort pour pouvoir se proposer le but positif.* »

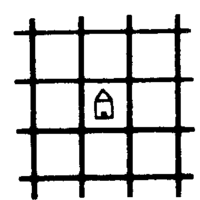
CARL VON CLAUSEWITZ.

Les batailles ont uniformément la forme statique du siège. La procédure est la suivante :

Le César attaquant a chargé son escorte depuis n'importe laquelle des cités de son Empire.

Il fait mouvement jusqu'à la cité ennemie, ce qui peut présenter plusieurs ordres « mouvement ». Notez ici l'opportunité tactique de voyager au printemps ou en été pour le potentiel de mouvement.

Le César assiégeant se positionne sur une « case » adjacente à la cité assiégée.



— Les huit « cases » présentées à la périphérie de la cité autorisent le siège.

— Si l'attaquant se positionne sur la cité elle-même, il sera éconduit par programme dans « case » sud de la cité.

Le siège étant mis en place, le César attaquant attend la fin de son tour de jeu (éventuellement, utilisez l'ordre (4) « rien faire »).

Dès lors, la procédure élémentaire est commentée à l'écran :

1) **La carte mondiale** représente la localisation de toutes les cités impériales des divers protagonistes, et leur expansion territoriale (provinces annexées).

2) **Phase diplomatique de rédaction des traités :** cette phase est celle des intentions diplomatiques.

3) **Phase de validation des traités :** cette phase représente la réalité diplomatique. Si vous désirez trahir votre propre traité, tapez 0 dans le montant des renforts accordés. En revanche, si vous respectez votre traité, entrez au clavier une valeur identique à celle, manuscrite, du traité.

4) **Phase de résolution des combats :** un écran vous présente les forces en présence, les éventuels renforts reçus.

— L'attaquant, nous l'avons vu, ne dispose que de son escorte César.

— Le défenseur, quant à lui, dispose des réserves de sa cité assiégée, auxquelles il convient d'ajouter l'escorte de son César pour le cas où celle-ci se trouve dans la région du siège. Dans le cas contraire, l'escorte César du défenseur figurera malgré tout au tableau, mais ne sera pas comptabilisée dans la résolution des combats.

5) Le César attaquant peut récidiver l'assaut, à sa convenance dans les limites de deux attaques par saison.

6) **Considérations générales sur les combats.**

« *La force d'une armée comme la quantité de mouvement en mécanique s'évalue par la masse multipliée par la vitesse.* »

NAPOLEON.

Il importe de se constituer un rapport de force favorable. Le défenseur étant derrière les remparts de sa cité fortifiée, il possède a priori un avantage. Cet avantage peut être réduit, annihilé ou inversé selon la puissance d'artillerie de l'attaquant.

Entre également en considération l'aspect qualitatif des armées.

- Disposer d'une infanterie lourde ou légère ? (Nombre de soldats par rapport au nombre d'armes.)
- Cavalerie lourde ou légère ? (Soldats/Chevaux/Armes.)

En outre, il importe de considérer le moral des troupes respectives, la présence ou l'éloignement du César défenseur, etc.

ERRARE HUMANUM EST,

SED PERSEVERARE DIABOLICUM...

FIN D'UN JOUEUR

Un joueur est éliminé s'il ne possède plus le moindre soldat pour garder sa cité impériale.

Les causes :

— Famine durable.

— Suite à un siège de votre cité impériale, vos pertes sont telles que votre dernier homme trépasse.

— Une erreur de chargement d'escorte met à 0 vos réserves en soldats. (C'était informatiquement contrôlable, mais nous avons jugé opportun de sanctionner cruellement cette étourderie... Ça amuse beaucoup les adversaires.)

FIN DE PARTIE

L'option fondamentale de ce jeu est de créer des potentialités dans le cadre d'un modèle de simulation économique, stratégique et diplomatique.

Aussi, la plus grande souplesse est de rigueur quant à la finalité du développement de ces Empires antagonistes : il n'existe donc pas d'autre fin de partie que la destruction de tous les Empires sauf un : le vainqueur.

Ou bien l'équilibre territorial/démographique/économique dans l'immuable rythme des saisons, dans l'éternité des éternités... Amen.

Rassurez-vous, le programme est ainsi paramétré que vous aurez à faire face à bien des difficultés, sans cesse confrontés aux rigueurs de la survie...

Quoi qu'il en soit, les utilisateurs sont invités à adopter des scénarii intermédiaires de sorte qu'ils conviennent en début de partie d'un but à atteindre pour être déclaré vainqueur.

Par exemple :

1) Est déclaré vainqueur le premier joueur qui possède trois provinces en plus de sa région impériale, dans une situation d'équilibre économique : pas de famine depuis deux ans (les huit saisons précédentes).
2) Est déclaré vainqueur le premier joueur qui dispose d'une population de 250 personnes, dans une situation d'équilibre économique relatif : pas de famine depuis 1 an (les quatre saisons précédentes).
3) D'un commun accord entre les joueurs, une synthèse des forces en présence est établie afin de dégager un vainqueur : expansion territoriale + équilibre économique + importance démographique.

Ce qui peut être fait après une période de temps réel prédéterminé en début de partie.

« On joue X heures.— Top chrono ! Et on fait le bilan... »



SAUVEGARDE PARTIE EN COURS

SAUVEGARDE

Pour sauvegarder une partie en cours, vous devez disposer d'une K7 vierge positionnée juste après l'amorce. Les touches « ENREGISTREMENT » et « LECTURE » de votre magnétophone doivent être enfoncées.

Lorsque la saison se termine, le programme vous propose la sauvegarde de votre partie. Répondez par la touche « 0 », puis « ENTREE ».

Veuillez patienter, une période de traitement précède la sauvegarde proprement dite sur K7.

REPRENDRE UNE PARTIE

Procédure réciproque de celle décrite précédemment. Charger le programme principal (K7 CORICIELS). Sélectionner « Partie en cours » en répondant « O » (pour Oui), puis « ENTREE ».

Positionnez la cassette sur laquelle vous avez sauvegardé votre partie, la touche « LECTURE » de magnétophone enfoncée.

Appuyez sur « ENTREE ».

Patientez un instant, les données se chargent.

Philippe DARMAGNAC.